

# **TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN KOMIK ISLAMI YANG MENGAJARKAN HADITS-HADITS POKOK DALAM ISLAM**



DISUSUN OLEH:

**M. SYAIFUR RIZA NURIS**

0954010042

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR**

**2013**

# **PERANCANGAN KOMIK ISLAMI YANG MENGAJARKAN HADITS-HADITS POKOK DALAM ISLAM**

## **TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh

Gelar Sarjana Teknik (S-1)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

DISUSUN OLEH:

**M. SYAIFUR RIZA NURIS**

0954010042

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

**JAWA TIMUR**

**2013**

# **TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN KOMIK ISLAMI YANG MENGAJARKAN HADITS-HADITS POKOK DALAM ISLAM**

**Dipersiapkan dan disusun oleh**

**M. SYAIFUR RIZA NURIS**

**0954010042**

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji  
Pada tanggal : 11 Desember 2013

Pembimbing I

Penguji I

**Aditya Rahman Y., ST., M.Med.Kom**  
NPT. 3 8109 10 0303 1

**Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn.**  
NPT. 3 8709 13 0363 1

Pembimbing II

Penguji II

**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.**  
NPT. 3 8511 13 0353 1

**Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.**  
NPT. 3 8106 13 0361 1

Ketua Jurusan DKV

Koordinator TA

**Heru Subiyantoro, ST., MT.**  
NPT. 3 7102 96 0061 1

**Aditya Rahman Y., ST., M.Med.Kom.**  
NPT. 3 8109 10 0303 1

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)  
Tanggal : .....  
Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

**Ir. Naniek Ratni Juliardi AR., M.Kes.**  
NIP. 19590729 198603 2 00 1

## **PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR**

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Surabaya, 11 Desember 2013

M. Syaifur Riza N.

## ABSTRAK

Pendidikan agama sejak usia dini sangatlah penting untuk mengenalkan hadits kepada anak-anak agar mereka mengenal Nabi mereka sejak usia dini. Namun pengajaran agama untuk anak tentunya membutuhkan metode yang berbeda dari pengajaran pada umumnya. Pengajaran agama yang dikemas secara lebih menarik tentunya akan dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajarinya dan dapat dengan mudah dipahami oleh mereka. Komik sebagai media pembelajaran hadits merupakan salah satu cara untuk mengenalkan hadits kepada anak mulai usia dini. Penyampaian pesan dengan menggunakan gambar dapat memudahkan pembacanya untuk lebih memahami. Hadits yang dipakai juga merupakan hadits yang memiliki cakupan makna yang luas dan mempunyai beragam tema namun tetap sesuai dengan berbagai permasalahan yang sering kita temui sekarang ini.

Komik dibuat berdasarkan riset melalui wawancara dan kuisioner yang dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan yang nantinya akan diaplikasikan dalam bentuk komik. Hal ini bertujuan untuk menemukan solusi yang tepat terhadap fenomena akan butuhnya media pembelajaran baru dalam pengajaran hadits yang disesuaikan untuk anak-anak. Wawancara dilakukan kepada komikus yang membuat komik dakwah.

Dalam perancangan komik hadits ini akan menceritakan kisah-kisah yang sering kita temui di kehidupan. Cerita-cerita tersebut akan digambar dengan menarik dan memiliki *setting* tempat yang sesuai dengan masyarakat Indonesia. Dalam komik ini pembaca akan menemui beberapa masalah dan memberikan solusinya melalui figur seorang *ustadz* yang menyampaikan sebuah hadits yang sesuai. Pentingnya pesan pada hadits akan digambarkan secara *full color* pada halaman hadits untuk menekankan tentang pentingnya mempelajari hadits itu sendiri.

Dengan adanya perancangan “komik Islami yang megajarkan hadits-hadits pokok dalam Islam” ini diharapkan mampu menjadi sebuah media alternatif baru yang dapat mengenalkan hadits-hadits pokok Islam kepada umat Islam di Indonesia, terutama untuk kalangan anak-anak agar dapat menarik minat mereka untuk mempelajari hadits. Selain itu komik ini juga diharapkan mampu mempermudah pembaca dalam memahami pesan hadits dengan menggunakan gaya gambar komik yang menarik.

**Kata kunci:** Komik Islami, Hadits, Media pembelajaran

## **ABSTRACT**

*Religious education from an early age is very important to introduce the Hadith to the children so that they know their Prophet from an early age. But teaching religion to children needs a different method from teaching in General. The teaching of religion that is packaged with more interesting course will be able to attract children to learn it and can be easily understood by those. Comics as a medium of learning hadith is a way to introduce children to the Hadith from an early age. Delivery of messages using images can make it easy for readers to understand. Hadith that is used is a hadith that scope varied themes but in accordance with the various problems that we often encounter today.*

*The comic are made by the research through interviews and questionnaire that made to get the needs that will be applied in comics. It aims to find the right solution to the phenomenon of the needs learning media in teaching hadith that suit for children. The interview is conducted by artist that made comic da'wah.*

*In this hadith comic will tell the stories that we often encounter in life These stories will be drawn with unique drawing style and have a setting place in accordance with Indonesia peoples. In this comic readers will face some problems and provide solutions through the figure of an ustadz who delivered a hadith for the solution. The importance of the message in the hadith will be described in full color page to emphasize the importance of the hadith itself.*

*With "Perancangan komik islami yang mengajarkan hadits-hadits pokok dalam Islam" is expected to become a new alternative media that can introduce basic Hadiths of Islam to Muslims in Indonesia. especially for the children in order to attract them to learn hadith. Beside that, this comic is also expected to ease the reader in understanding the messages the Hadith using comics style.*

**Keywords:** *Islamic Comic, Hadith, Learning Media*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT dan Rasulnya, atas segala limpahan rahmat dan berkahnya, sehingga atas izin-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan Tugas Akhir ini disusun berdasarkan Tugas Akhir yang saya lakukan dengan judul “perancangan komik islami yang mengajarkan hadits-hadits pokok dalam islam” Dalam Penyusunan laporan ini, penulis banyak menerima bantuan baik moril maupun materiil yang tidak lepas dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan dukungan tersebut, penulis benar-benar mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas limpahan Rahmat dan Hidayahnya yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan doanya dan memberi bantuan materi sehingga penulis bisa sampai seperti ini.
3. Kedua saudara penulis yang juga selalu memberikan *support* kepada penulis sampai tugas akhir ini selesai.
4. Bapak Heru Subiyantoro, ST., MT. Selaku Kepala Jurusan Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Aditya Rahman Yani, ST., M.Med.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Bapak Aris Sutejo Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2 yang membantu penulis dalam pengerjaan makalah Tugas Akhir ini.
7. Seluruh tim Dosen Desain Komunikasi Visual UPN “veteran” Jawa Timur dan juga seluruh staff pengajar yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Teman-teman Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur, khususnya angkatan 2009 yang telah membantu dan selalu menyemangati penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman liqo’, pandugo dan warga kos semolo yang telah banyak membantu dan menjadi inspirasi cerita dalam penyelesaian dari Tugas Akhir komik ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun bagi

penulis sangat diharapkan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Surabaya, 8 Desember 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>COVER DALAM .....</b>                    | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>              | <b>ii</b>   |
| <b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>         | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRAKSI.....</b>                       | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                       | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                  | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                      | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                   | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                   | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                    |             |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....            | 1           |
| 1.2 Perumusan Masalah.....                  | 4           |
| 1.3 Identifikasi Masalah .....              | 4           |
| 1.4 Batasan Masalah.....                    | 4           |
| 1.5 Ruang Lingkup .....                     | 5           |
| 1.5.1 Ruang Lingkup Studi .....             | 5           |
| 1.5.2 Output.....                           | 5           |
| 1.6 Manfaat .....                           | 5           |
| 1.7 Tujuan .....                            | 5           |
| 1.8 Sistem Perancangan.....                 | 5           |
| <b>BAB II LITERATUR DAN STUDI EKSISTING</b> |             |
| 2.1 Data dan Literatur.....                 | 7           |
| 2.1.1 Definisi Komik.....                   | 7           |
| 2.1.2 Sejarah Komik Indonesia .....         | 8           |
| 2.1.3 Jenis Komik.....                      | 10          |
| 2.1.4 Studi Warna dalam Komik.....          | 14          |
| 2.1.5 Studi Gaya Gambar Komik.....          | 16          |
| 2.1.6 Studi Tipografi .....                 | 17          |
| 2.1.7 Studi Layout .....                    | 18          |

|        |                                      |    |
|--------|--------------------------------------|----|
| 2.1.8  | Elemen Dalam Komik.....              | 19 |
| 2.1.9  | Studi Pergerakan Panel Komik .....   | 22 |
| 2.1.10 | Pengertian Hadits .....              | 23 |
| 2.1.11 | Kedudukan Hadits dalam Islam .....   | 24 |
| 2.1.12 | Komik Sebagai Sarana Dakwah.....     | 25 |
| 2.1.13 | Komik dari Sudut Pandang Islam ..... | 26 |
| 2.1.14 | Analisa Target Audience.....         | 28 |
| 2.2    | Studi Eksisting.....                 | 30 |
| 2.2.1  | Studi Komparator .....               | 30 |
| 2.2.2  | Studi Kompetitor.....                | 31 |

### **BAB III METODOLOGI PERANCANGAN**

|       |                                   |    |
|-------|-----------------------------------|----|
| 3.1   | Definisi Judul dan Subjudul ..... | 35 |
| 3.1.1 | Definisi Komik.....               | 35 |
| 3.1.2 | Definisi Hadits .....             | 35 |
| 3.2   | Populasi dan Sample               |    |
| 3.2.1 | Target Audience .....             | 36 |
| 3.2.2 | Populasi .....                    | 36 |
| 3.2.3 | Sample.....                       | 37 |
| 3.3   | Jenis dan Sumber Data .....       | 37 |
| 3.3.1 | Data Primer .....                 | 37 |
| 3.3.2 | Data Sekunder .....               | 38 |
| 3.3.3 | Sumber Data.....                  | 38 |
| 3.4   | Analisis Data .....               | 39 |
| 3.4.1 | Analisis TOWS Matrik .....        | 39 |
| 3.5   | Consumer Journey.....             | 40 |
| 3.6   | Consumer Insight .....            | 41 |
| 3.7   | Metode Perancangan .....          | 41 |
| 3.8   | Kerangka Berpikir .....           | 43 |

### **BAB IV KONSEP DESAIN**

|     |                           |    |
|-----|---------------------------|----|
| 4.1 | Analisis Data Riset ..... | 44 |
|-----|---------------------------|----|

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 4.1.1 | Analisis Data Wawancara .....            | 44 |
| 4.1.2 | Analisis Data Kuisisioner .....          | 46 |
| 4.1.3 | Analisis Target Segmen .....             | 46 |
| 4.1.4 | Analisa Kompetitor .....                 | 47 |
| 4.2   | Unique Selling Proposition.....          | 48 |
| 4.3   | Keyword.....                             | 49 |
| 4.3.1 | Bagan Konsep .....                       | 49 |
| 4.3.2 | Definisi Keyword.....                    | 50 |
| 4.4   | Penjabaran Konsep.....                   | 50 |
| 4.4.1 | Deskripsi Konten.....                    | 50 |
| 4.5   | Ukuran Buku .....                        | 51 |
| 4.6   | Konsep Perancangan Media Pendukung ..... | 51 |
| 4.7   | Strategi Komunikasi .....                | 52 |
| 4.8   | Strategi Visual .....                    | 53 |
| 4.8.1 | Gaya Gambar .....                        | 53 |
| 4.8.2 | Tipografi.....                           | 54 |
| 4.8.3 | Warna .....                              | 54 |
| 4.8.4 | Panel.....                               | 54 |
| 4.8.5 | Format Komik .....                       | 55 |
| 4.8.6 | Sinopsis .....                           | 56 |
| 4.8.7 | Deskripsi Karakter .....                 | 56 |
| 4.8.8 | Environment.....                         | 57 |
| 4.8.9 | Storyline .....                          | 57 |

## **BAB V IMPLEMENTASI DESAIN**

|       |                                     |    |
|-------|-------------------------------------|----|
| 5.1   | Desain Karakter dan Tipografi ..... | 70 |
| 5.1.1 | Karakter.....                       | 70 |
| 5.1.2 | Tipografi.....                      | 71 |
| 5.2   | Desain Komik.....                   | 72 |
| 5.2.1 | Desain Cover .....                  | 72 |
| 5.2.2 | Desain Layout .....                 | 73 |
| 5.2.3 | Desain Sub Cover.....               | 75 |

|       |                           |    |
|-------|---------------------------|----|
| 5.3   | Media Pendukung.....      | 75 |
| 5.3.1 | Desain Poster.....        | 75 |
| 5.3.2 | Desain Pembatas Buku..... | 76 |
| 5.3.3 | Desain Stiker .....       | 77 |
| 5.3.4 | Desain Kaos .....         | 78 |
| 5.3.5 | Desain Pin .....          | 78 |
| 5.3.6 | Website.....              | 79 |

## **BAB VI PENUTUP**

|     |                 |    |
|-----|-----------------|----|
| 6.1 | Kesimpulan..... | 80 |
| 6.2 | Saran .....     | 81 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>82</b> |
|-----------------------------|-----------|

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>LAMPIRAN .....</b> | <b>83</b> |
|-----------------------|-----------|

## DAFTAR GAMBAR

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1  | Cover komik Si Buta dari Gua Hantu.....                          | 9  |
| Gambar 2.2  | Salah satu contoh Manga.....                                     | 10 |
| Gambar 2.3  | Contoh komik Amerika .....                                       | 13 |
| Gambar 2.4  | Komik Tintin karya Herge.....                                    | 14 |
| Gambar 2.5  | Contoh alur dalam komik .....                                    | 18 |
| Gambar 2.6  | Contoh panel dalam komik.....                                    | 20 |
| Gambar 2.7  | Bentuk parit antar panel.....                                    | 21 |
| Gambar 2.8  | Contoh balon kata.....   | 21 |
| Gambar 2.9  | Cover komik upin dan ipin .....                                  | 30 |
| Gambar 2.10 | Sample isi komik upin dan ipin .....                             | 30 |
| Gambar 2.11 | Cover komik 33 Pesan Nabi volume 1 & 2.....                      | 31 |
| Gambar 2.12 | Sample isi komik 33 Pesan Nabi .....                             | 32 |
| Gambar 2.13 | Cover dan halaman Islam Hardcore .....                           | 33 |
| Gambar 3.1  | Dokumentasi consumer journey .....                               | 41 |
| Gambar 3.2  | Bagan kerangka berpikir.....                                     | 43 |
| Gambar 4.1  | Bagan perumusan konsep .....                                     | 49 |
| Gambar 4.2  | Gaya gambar kartun pada komik Si Juki.....                       | 53 |
| Gambar 4.3  | Contoh font Digital Strip 2.0 dan Badaboom BB.....               | 54 |
| Gambar 4.4  | Contoh panel dengan penggunaan peralihan<br>Aspek-ke-aspek ..... | 55 |
| Gambar 5.1  | Sketsa manual karakter .....                                     | 70 |
| Gambar 5.2  | Karakter Lukman .....  | 71 |
| Gambar 5.3  | Karakter Ustad Yusuf .....                                       | 71 |
| Gambar 5.4  | Jenis font Trash Cinema BB .....                                 | 72 |
| Gambar 5.5  | Desain cover buku .....  | 72 |
| Gambar 5.6  | Desain bagian dalam cover.....                                   | 72 |
| Gambar 5.7  | Cover bagian dalam.....  | 73 |

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 5.8  | Sketsa manual komik.....                                 | 74 |
| Gambar 5.9  | Proses pemberian tone pada komik .....                   | 75 |
| Gambar 5.10 | Gambar pada sub cover setiap cerita .....                | 75 |
| Gambar 5.11 | Desain poster launching buku .....                       | 75 |
| Gambar 5.12 | Desain pembatas buku depan & Belakang .....              | 76 |
| Gambar 5.13 | Contoh penerapan pembatas buku.....                      | 76 |
| Gambar 5.14 | Beberapa variasi stiker .....                            | 77 |
| Gambar 5.15 | Desain stiker khusus saat pameran dan launching komik .. | 77 |
| Gambar 5.16 | Desain Kaos.....   | 78 |
| Gambar 5.17 | Desain pin.....  | 78 |
| Gambar 5.18 | Desain Website.....                                      | 79 |

## **DAFTAR TABEL**

|           |                              |    |
|-----------|------------------------------|----|
| Tabel 3.1 | Tabel TOWS Matrik.....       | 39 |
| Tabel 3.2 | Tabel Consumer Journey ..... | 40 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di saat pendidikan berkembang semakin pesat pendidikan agama pun juga ikut berkembang, dengan banyaknya metode baru dalam pengajaran ilmu agama. Pendidikan agama sejak dini sangat dibutuhkan, Karena pribadi dan watak seorang dewasa selalu dipengaruhi oleh pengalaman masa kecilnya (Kartono, 2007:37). Pembentukan watak dari anak-anak juga merupakan pertumbuhan sebagai proses untuk menjadi sesuatu, menurut Kartono (2007:39) juga ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak, yakni:

- a. Faktor-faktor hereditas (pembawaan kodrati)
- b. Dirangsang oleh pengaruh lingkungan atau alam sekitar
- c. Diperlancar oleh usaha belajar

Oleh karena itu, jika seorang anak sudah diberi pemahaman tentang perilaku yang baik dan yang benar sejak kecil, maka sifat dan watak tersebut akan dibawa mereka hingga dewasa.

Karena pribadi dan watak seorang dewasa sangat dipengaruhi dengan pengalaman sejak kecil, maka sangat penting bagi anak-anak untuk menemukan sosok yang pas untuk dikagumi, sosok yang dapat memberikan contoh yang baik bagi anak-anak. Dan sosok dengan akhlak yang bagus dapat dicontoh dari Rasulullah Muhammad SAW. Karena dalam diri Rasul terdapat sifat-sifat dan perilaku baik dan sangat cocok untuk ditiru oleh anak-anak. Seperti dalam firman Allah SWT yang terdapat dalam surat Al-Ahzab ayat 21 “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik”. Dan juga terdapat pada Hadits dan Beliau itu adalah manusia terindah wajahnya, dan terindah akhlaknya.” (HR. Bukhari). Selain itu, juga dapat mengajarkan anak-anak untuk semakin mencintai Nabi mereka.



Anak-anak merupakan tahap yang pas bagi para orang tua untuk mengajari anak mereka tentang hal-hal yang baik yang akhirnya nanti dapat mempengaruhi perkembangan psikologis mereka. Karena pada usia sekolah ini anak dianggap sudah mampu menerima perintah dan dianggap sudah mampu untuk memahami perintah (Khon, 2012:261). Para orangtua pasti akan mencari sebuah pendidikan terbaik bagi anak-anaknya, mulai dari membelikan buku, menyekolahkan mereka kepada sekolah-sekolah elite, dan mungkin juga memberikan pelajaran tambahan di lembaga bimbingan belajar. Selain itu mungkin para orang tua juga menyekolahkan mereka di sekolah musik, tari, dan lain sebagainya. Namun terkadang ada satu hal yang sering mereka lupakan dan mereka abaikan. Yaitu tentang pendidikan agama. Para orang tua mungkin hanya mempercayakan masalah pendidikan agama di sekolah saja, padahal pendidikan agama di sekolah hanya beberapa jam dalam seminggu. Padahal pendidikan tentang agama merupakan salah satu hal penting bagi pertumbuhan anak-anak. Agama tidak hanya mengajarkan sholat bagi anak-anak, namun agama juga mengajarkan tentang makna-makna kehidupan, sikap bermasyarakat, dan juga cara bagi manusia untuk menyelesaikan sebuah masalah secara adil dan benar. Namun sayangnya sekarang banyak orang tua yang tidak begitu memperhatikan dalam hal agama anaknya. Sikap yang acuh terhadap pendidikan agama ini nantinya dapat berpengaruh besar bagi sang anak untuk menghadapi berbagai problema di kehidupan, padahal jika orang tua bisa memberikan suatu motif, anak-anak akan dapat memberikan prestasi yang baik dan mampu melakukan perbuatan yang terpuji (Kartono, 2007:146). Menurut Khon (2012:263) pendidikan agama seharusnya diberikan kepada anak sejak kecil, sehingga nanti di usia dewasa mereka dapat melakukan dengan mudah dan ringan tentang perintah-perintah agama.

Cara pengajaran pendidikan agama ini sendiri seharusnya tidak terlalu sulit bagi para orang tua, pendidikan agama ini dapat diberikan melalui media-media yang disukai oleh anak-anak sehingga mereka merasa tertarik untuk mempelajarinya. Alat-alat dan media untuk pembelajaran semakin maju, sesuai dengan perkembangan sains dan teknologi zaman sekarang, pendidik harus pandai memilih media yang tepat dalam pembelajaran dan sesuai dengan lingkungan

(Khon, 2012:332). media yang digunakan dapat berupa buku bergambar, dongeng orang tua, dan juga dapat juga menggunakan media komik. Komik sendiri merupakan sebuah media yang sangat disukai anak-anak. Sering juga kita jumpai banyak sekali anak yang menyukai komik. Namun komik-komik yang banyak berada di pasaran adalah merupakan sebuah komik-komik *action*, sangat jarang dan hampir sulit bagi kita untuk menemukan sebuah komik yang mengajarkan tentang agama. Komik “33 pesan Nabi” adalah salah satu komik Islami yang mengangkat tentang hadits Nabi, namun dalam komik tersebut tidak memunculkan sebuah tokoh utama yang nantinya dapat menjadi panutan bagi anak-anak. Padahal pemunculan sebuah tokoh utama dapat memberikan dampak yang besar bagi anak-anak, sangat sering sekali bagi kita menemukan anak-anak maupun remaja yang ingin berusaha menjadi tokoh komik favorit mereka. Dan jika terdapat sebuah ‘panutan’ yang tepat bagi anak-anak maupun remaja pasti hal tersebut dapat memberikan efek positif bagi mereka terutama bagi perkembangan mereka.

Perancangan sebuah komik yang bertemakan agama Islam ini mengangkat nilai-nilai kehidupan yang akan di selaraskan dengan hadits-hadits Nabi, sehingga para pembaca akan mengetahui dan mencintai hadits-hadits Nabi. Karena dalam komik pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah untuk diterima dan dimengerti, karena bahasa gambar lebih mudah dipahami dibandingkan bahasa tulis maupun lisan (Kusrianto, 2007:164) sehingga akan lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu perancangan komik ini setidaknya dapat membantu para orang tua untuk memberikan sedikit nilai kehidupan berdasarkan hadits Nabi. Nilai kehidupan yang megajarkan sikap-sikap yang harus dilakukan dalam setiap sendi kehidupan, sebuah sikap yang adil dan bijaksana dalam menghadapi berbagai problema kehidupan. Dan dengan pemunculan sebuah tokoh utama yang memiliki sikap yang bijaksana dalam menghadapi problema dan juga mengedepankan hadits-hadits Nabi sebagai panutan diharapkan dapat mampu memberikan sebuah panutan bagi para anak dan remaja. Dan nantinya diharapkan dapat memperbaiki kehidupan bermasyarakat dan juga mampu membuat para pembacanya untuk dapat menyikapi masalah dengan cara yang sesuai agama yang merupakan cara

menyikapi sebuah masalah yang paling tepat, dan menjadikan para anak dan remaja menjadi seorang yang siap menghadapi dunia.

Dari sekian banyak hadits, hadits yang akan digunakan nantinya merupakan hadits-hadits pilihan yang terdapat dalam Kitab Arba'in An Nawawiyah. Kitab ini memiliki beberapa keistimewaan, karena kandungan Hadits dalam Kitab ini memiliki tema-tema yang sederhana, sehingga menjadi mudah untuk dipahami sekaligus memiliki makna yang mendalam dan cakupan yang luas dalam aspek kehidupan manusia. Sedangkan menurut Syaikh Ibnu Utsaimin, kitab Arba'in An Nawawiyah ini sepatutnya dihafal oleh para penuntut ilmu karena merupakan kumpulan hadits-hadits pilihan yang membahas berbagai macam bab, berbeda dengan kitab-kitab yang membahas Hadits pilihan lainnya. (Shalih bin Utsaimin, 2012:8) di Indonesia, kitab ini juga dipakai sebagai acuan oleh mayoritas umat Islam Indonesia karena bermahzab Imam Syafii.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Perumusan masalah bagi proposal ini adalah “Bagaimana merancang sebuah komik Islami yang merepresentasikan kehidupan umat Islam di Indonesia dengan tema hadits-hadits pokok dalam Islam?”.

## **1.3 Identifikasi Masalah**

1. Butuhnya media baca untuk hadits-hadits Nabi yang menarik bagi anak-anak.
2. Butuhnya pemahaman tentang hadits pada remaja.

## **1.4 Batasan Masalah**

Beberapa batasan – batasan dalam proposal ini adalah :

- Hadits yang digunakan berasal dari kitab Arba'in An Nawawiyah karya Imam Nawawi
- Hadits dalam komik ini akan dihubungkan dengan kegiatan sehari-hari.

- Komik ini hanya memuat hadits-hadits yang shahih.
- Komik ini adalah komik beraliran Islam Sunni, sesuai dengan mayoritas aliran Islam di Indonesia.

## **1.5 Ruang Lingkup**

### **1.5.1 Ruang Lingkup Studi**

- Studi tentang gaya visual
- Studi eksistng dan komparator
- Riset target segment

### **1.5.2 Output**

- Komik tentang hadits-hadits pokok
- Banner promosi yang diletakkan di toko-toko buku

## **1.6 Manfaat**

Manfaat dari pembuatan sebuah komik hadits-hadits pokok Islami ini adalah untuk memperkenalkan ajaran-ajaran Islam sejak dini kepada anak-anak dengan penggunaan komik sebagai media pengajaran yang menyenangkan dan tidak mudah membuat bosan pembaca.

## **1.7 Tujuan**

Beberapa tujuan dari proposal ini adalah :

- Untuk memperkenalkan ajaran-ajaran dari Islam kepada masyarakat secara umum sehingga diharapkan mampu membentuk pribadi yang seorang muslim yang baik kepada pembaca
- Untuk mempermudah bagi anak-anak belajar Islam dengan gambar-gambar lucu dari komik
- Untuk membuat sebuah tokoh karakter komik baru dengan nuansa Islami

## **1.8 Sistem Perancangan**

Bab I : Pendahuluan

Mengenai latar belakang pemikiran judul, permasalahan dan ruang lingkup serta tujuan.

Bab II : Tinjauan pustaka

Mengenai hal yang mencakup teori dasar konsep yang dibuat serta studi yang diperoleh. Sehingga menghasilkan output yang diinginkan.

Bab III : Metode penelitian

Mengenai definisi judul dan subjudul serta keabsahan riset.

Bab IV : Konsep desain

Konsep yang menjadi acuan tiap output desain secara menyeluruh.

Bab V : Implementasi desain

Pembahasan terhadap keluarnya hasil-hasil desain (output) sebagai wujud dari konsep.

Bab VI: Kesimpulan

Berisikan saran dan kesimpulan.